

MODIFIKASI METODE DEMONTRASI MENGGUNAKAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENCAPAI KETUNTASAN KLASIKAL

Sulaiman¹⁾, Ahmad Farhan²⁾, Lisa Umami³⁾

¹⁾(Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Unsyiah)

²⁾(Dosen Program Studi Fisika FKIP Unsyiah)

³⁾(Guru SD Negeri 8 Sabang)

ABSTRAK

Materi Kenampakan Bumi dan Benda-Benda Langit merupakan salah satu pokok bahasan bersifat abstrak, sehingga sulit dipahami tanpa menggunakan media. Tulisan ini membahas hasil kajian terhadap modifikasi metode demonstrasi menggunakan media animasi untuk mencapai ketuntasan klasikal pada materi pembelajaran Kenampakan Muka Bumi dan Benda-Benda Langit. 21 siswa kelas IV SD Negeri 8 Sabang berpartisipasi sebagai subjek penelitian. Keterbatasan populasi menyebabkan *one-shot case study* sebagai salah satu jenis eksperimen semu dengan rancang percobaan *Pre Experimental* diimplementasikan dalam penelitian. Hasil tes formatif; 85,71% siswa mencapai nilai standar (KKM = 70), sehingga disimpulkan modifikasi metode demonstrasi menggunakan media animasi dapat mencapai ketuntasan klasikal siswa kelas IV SD Negeri 8 Sabang pada materi pembelajaran Kenampakan Muka Bumi dan Benda-Benda Langit.

Kata kunci: demonstrasi, Ketuntasan Klasikal, media animasi

Abstrac

The appearance of the Earth's material and Sky objects is one of the subjects metter in abstrac, so it is difficult to understand without the use of media. This paper on to discusses the results of the modified method discussion demonstration using animation media to achieve mastery of classical learning material appearance on Earth and sky objets. 21 students of class IV SD N 8 Sabang participate as research subjects. Limitations of the population led to a one-shot case study as a kind of quasi-experimental trial with Pre-Experimental design is implemented in research. Formative test results; 86% of students reached the standard value (KKM = 70), so the demonstration concluded modification method using animation media can achieving classical completeness fourth grade students of SD Negeri 8 Sabang on learning material appearance of Earth and Sky Materials.

Keywords: demonstrations, completeness classical, media animation

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran Ilmu Pengatahuan Alam (IPA) disemua tingkat pendidikan membutuhkan media pembajaran, tidak terkecuali ditingkat Sekolah Dasar (SD); *urgent* untuk materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Media pembelajaran berkontribusi untuk mendetilkan abstraknya materi/konsep (Asra dan Sumiati, 2007:88).

Akan tetapi, tidak semua sekolah memiliki media pembelajaran dalam jumlah dan kualitas yang mencukupi. Guru dituntut kreatif dan inovatif untuk mengoptimalisasi sarana dan prasarana yang tersedia dalam rangka memperbaiki sistem pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Depdiknas, 2006).

Apabila media pembelajaran trsedia terbatas, pembelajaran dapat disiasiati dengan metode demontrasi (Surakhmad, 1990:87). Strategi mengkombinasikan metode dan media pembelajaran dengan tepat, dapat mengoptimalisasi potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka meningkatkan daya serap materi pelajaran (Roestiyah, 2008:160). Perbaikan proses pembelajaran akan memperbaiki hasil belajar siswa, sehingga tercapainya ketuntasan belajar (Johar, dkk, 2006).

Demontrasi di kelas biasanya dilakukan menggunakan model, peralatan praktikum, gambar tetap, dan lain-lain. Modifikasi metode demontrasi dengan media animasi untuk pembelajaran konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak, merupakan inovasi yang sesuai dengan definisi media pembelajaran dalam arti luas, yaitu segala sesuatu (baik benda asli/abstrak dan model atau gambar) yang dapat digunakan untuk memperagakan materi pelajaran dalam rangka membantu meningkatkan efektifitas penyampaian\penyerapan materi pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2010:90 dan Roestiyah, 2008:84).

Keandalan inovasi tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran secra luas, ditinjau dari aspek pencapaian ketuntasan belajar siswa. Penelitian diarahkan untuk menjawab apakah modifikasi tersebut mampu mencapai ketuntasan belajar siswa secara klasikal?

Diharapkan, kajian ini berkontribusi menambah informasi ilmiah dalam aspek inovasi dan modifikasi proses pembelajaran. Secara langsung akan memberi pengalaman praktis kepada guru dalam usaha meningkatkan kualitas proposionalisme dan proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 8 Sabang dalam periode Februari - Agustus 2014. 21 siswa kelas IV digunakan sebagai subjek penelitian (penelitian populasi). Penetapan populasi dan sampel tidak melalui pengacakan; kategori eksperimen semu, menggunakan rancangan *Pre Experimental* (Sugiyono, 2010:74).

Ketuntasan klasikal ditinjau berdasarkan nilai formatif, yaitu nilai tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran berlangsung. Pembelajaran dianggap tuntas, apabila total subjek yang mencapai nilai sumatif \geq KKM sebesar 85% (Djamarah dan Zain, 2010:97, Depdiknas, 2008:97). Nilai KKM untuk pokok bahasan materi pelajaran Kenampakan Bumi dan Benda-Benda Langit ditetapkan sebesar 70.

Kelayakan modifikasi metode demonstrasi menggunakan media animasi untuk digunakan dalam pembelajaran, dikaji berdasarkan kriteria kualitatif (Tabel 1). Kajian ini merupakan diskriptif kualitatif lanjutan, untuk memaknai hasil pengkajian dalam aplikasi praktis.

Tabel 1. Kualitas Modifikasi Metode Demonstrasi dengan Media Animasi dalam Proses Pembelajaran Materi IPA yang Bersifat Abstrak

No.	Score (%)	Kriteria	Keandalan
1.	00 - 20	Kurang	Tidak Andal
2.	21 - 50	Sedang	Minimal
3.	51 - 75	Baik	Optimal
4.	76 - 100	Sangat baik	Maksimal

Sumber: Djamarah dan Zain, 2010;107 dan Depdiknas, 2008;74

Analisis statistik non-parametrik terhadap data menggunakan persamaan (Sugiyono, 2010:43):

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan: P = Proporsi subjek yang mendapatkan nilai sumatif \geq KKM
F = Jumlah subjek yang mendapatkan nilai sumatif \geq KKM
N = Jumlah total subjek

Data diinterpretasikan secara kualitatif sehingga jenis penelitian ini tergolong deskripsi kualitatif (Arikunto, 2010:21).

Materi Kenampakan Bumi dan Benda-Benda Langit, ditetapkan sebagai objek kajian, atas pertimbangan asumsi-asumsi sebagai berikut: (a) Isi konsep materi pokok bahasan tersebut bersifat abstrak, (b) termasuk salah satu materi yang sulit dipahami siswa (c) metode demonstrasi dengan media animasi dapat memperagakan konsep-konsep yang abstrak secara detil, sehingga membantu memperjelas pemahaman siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

10 butir soal pilahan ganda disusun berpedoman pada Tujuan Pembelajaran (TP). Informasi kuantitatif data-data hasil pembelajaran yang diperoleh melalui tes formatif yang dilakukan pada akhir pembelajar berlangsung (Tabel 2).

Tabel 2. Nilai Tes Formatif Siswa SD Negeri 8 Sabang pada Pembelajaran Materi Kenampakan Muka Bumi dan Benda-Benda Langit Menggunakan Metode Demonstrasi

Siswa ke	Nilai	Keadaan Ketuntasan
1	80	Tuntas
2	80	Tuntas
3	80	Tuntas
4	100	Tuntas
5	50	Tidak Tuntas
6	70	Tuntas
7	50	Tidak Tuntas
8	90	Tuntas
9	100	Tuntas
10	100	Tuntas
11	90	Tuntas
12	100	Tuntas
13	50	Tidak Tuntas
14	100	Tuntas
15	70	Tuntas
16	100	Tuntas
17	100	Tuntas
18	90	Tuntas
19	80	Tuntas

20	100	Tuntas
21	100	Tuntas
Nilai Rata-Rata		84,76

18 siswa (85,71%) mencapai ketuntasan individual dan 3 siswa 14,29% siswa, gagal mencapai ketuntasan individu. Total persentase ketuntasan individu tersebut, menjadi indikasi bahwa modifikasi metode demonstrasi dalam pembelajaran mampu mencapai ketuntasan belajar secara klasikal (Djamarah dan Zain, 2010:97).

Gagalnya 3 siswa mencapai nilai KKM, menjadi pertanyaan yang sampai saat ini belum terjawab. Pengamatan pada proses pembelajaran berlangsung, dalam dua kali pertemuan; (1) objek bumi dan (2) benda-benda langit, semua siswa tekun mengamati demonstrasi media animasi. Pembelajaran berlangsung kondusif, sehingga diprediksi semua siswa mampu mencapai ketuntasan belajar. Hal ini kemungkinan disebabkan oleh faktor-faktor *internal* dan *eksternal* lain yang mempengaruhi hasil belajar, variasi pencapaian hasil belajar sangat mungkin terjadi (Djamarah dan Zain, 2010:107).

Pencapaian ketuntasan klasikal terjadi sebagai dampak dari perbaikan proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan perubahan sistem pembelajaran. Proses pembelajaran yang sebelumnya didominasi oleh metode ceramah, pelaksanaannya dirubah dengan mengadopsi metode demonstrasi dengan media animasi. Perubahan metode dan media pembelajaran yang digunakan meningkatkan motivasi sebagai pengaruh faktor ekstrinsik (Sadiman, 1988:90)

Suasana pembelajaran menjadi lebih baik. Siswa-siswa terlihat fokus mengamati tampilan visual dari gambar-gambar animasi. Tampilan visual diselingi audio yang sesuai dengan karakteristik anak. Kondisi ini mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang tidak membosankan (Hamdani, 2011:71). Peranan media animasi dalam mendemonstrasikan gejala-gejala alamiah, menyebabkan berlangsungnya suasana pembelajaran yang kondusif (Warsita, 2008:289). Proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana menyenangkan, berpotensi untuk mengotimalkan kemampuan siswa (Hamalik, 2001:47).

Demonstrasi bentuk bumi dan benda-benda langit diperagakan melalui gambar-gambar yang menarik. Ilustrasi fenomena-fenomena alam yang terjadi pada

kedua objek tersebut cukup detil (Hamdani, 2011:73). Siswa mampu membangun pemahaman dengan mudah (Sadiman, dkk 2006:6). Oleh sebab itu, pencapaian hasil belajar menjadi optimal.

Merujuk pada kriteria Tabel 1 dan proporsi siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 85,71%, maka modifikasi metode demonstrasi dengan media animasi maksimal dalam pencapaian kompetensi dasar dan TP. Dengan demikian, inovasi tersebut, dapat diandalkan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran materi IPA yang sifatnya abstrak. Kesesuaian antara metode, materi pelajaran, media dan tingkat kedewasaan kognitif siswa akan menghasilkan pembelajaran yang efisien; tercapainya TP dan KD dalam waktu dan biaya sesuai rencana (Sudjana, 2001:2).

KESIMPULAN

Berdasarkan tinjauan ketuntasan belajar siswa yang mencapai 85,71%, maka modifikasi metode demonstrasi dengan media animasi mampu mencapai ketuntasan klasikal dari siswa kelas IV SD Negeri 8 Sabang pada materi Kenampakan Muka Bumi dan Benda-Benda Langit. Inovasi tersebut maksimal dapat mencapai KD dan TP pembelajaran, sehingga cukup andal untuk digunakan dalam pembelajaran IPA bahagian pengkajian konsep-konsep abstrak.

Keputusan ini didasarkan pada kajian yang sempit. Untuk generalisasi kesimpulan, disaran penelitian pada populasi dan materi yang lebih luas, sehingga rancangan eksperimen murni dapat diterapkan

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asra dan Sumiati. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum pendidikan dasar dan menengah*; Jakarta, Depatemen Nasional.
- Depdiknas. 2008. *Standar kompetensi*. Jakarta: Pusat Kurikulum Balitbang Depatemen Nasional.

- Djamarah, S. B. dan Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*: Jakarta, Rineka Cipta.
- Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*: Jakarta, Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Johar, R., Nurfadhilah, C. dan Hanum, L. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*: Darussalam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Syiah Kuala
- Roestiyah N. K (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta; Jakarta.
- Mulyasa, E. (2009). *Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Roestiyah N. K. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sadiman, A., dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta. PT. Raja Grafindo Persada
- Surachmad, W (1990). *Pengantar Penelitian-penelitian*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan, pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta. Rineka Cipta.